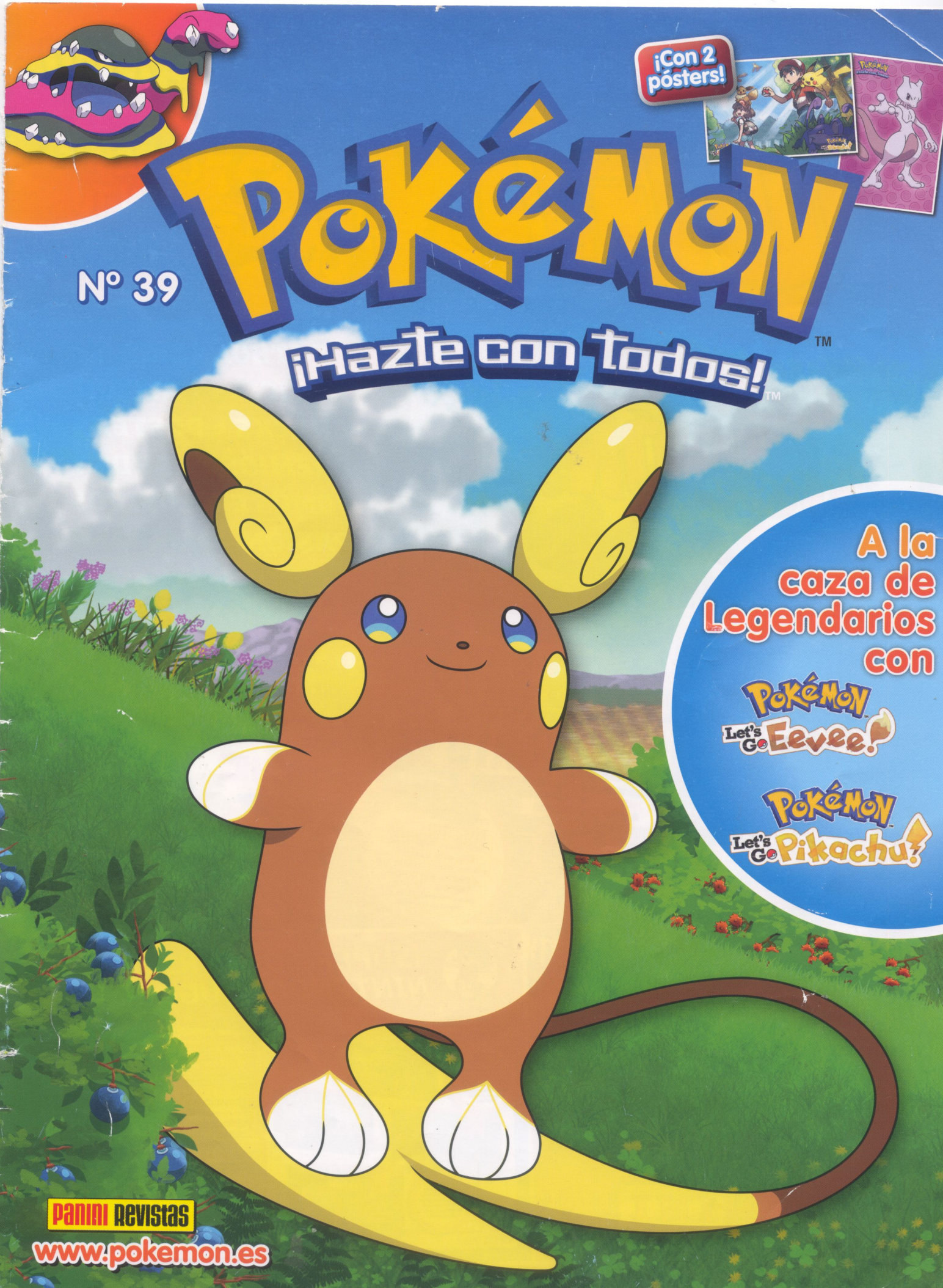

¡Con 2 pósters!
Pokémon
Nº 39
¡Hazte con todos!
A la caza de Legendarios con
Pokémon Let's Go Eevee!
Pokémon Let's Go Pikachu!
PANINI REVISTAS
www.pokemon.es

LA REVISTA DE FÚTBOL DE PANINI

JUGÓN!

CADA MES EN TU KIOSKO

FÚTBOL + LIGA + NOTICIAS + ACCIÓN + CRACKS + PÓSTERS + PREMIOS + CARDS Y CROMOS EXCLUSIVOS + PASIÓN = JUGÓN!

¡Y CON ESTE NÚMERO PUEDES GANAR UN SUPER PREMIO!

¡SUPER CONCURSO! NINTENDO / JUGÓN!

NINTENDO SWITCH

Lo prometido es deuda. El super concurso NINTENDO /JUGÓN! ya está aquí. Estas cuatro ediciones especiales de Nintendo Switch, la única consola doméstica que se hace portátil, están esperando dueño entre los lectores de nuestra revista. Responde al Megaquiz, sigue las instrucciones... Y preparados, listos, ¡yaaaaa!

Entre todos los participantes que contesten acertadamente los 10 preguntas del Megaquiz se sortearán 4 PACKS NINTENDO SWITCH de edición limitada, cada uno con un juego diferente.

Lee el jugón!, responde al Megaquiz, acierta, sigue las instrucciones y estarás muy cerca de conseguir este super premio.

MEGAQUIZ JUGÓN / NINTENDO SWITCH

Si has leído con atención este número de la revista que está en tus manos, podrás responder correctamente a estas 10 preguntas, hasta 9 podrás ganar una de estas 4 consolas NINTENDO SWITCH:

1. ¿Del jugador del Betis cumple 25 años este próximo 30 de diciembre?
2. Dinos el nombre de uno de los dos candidatos del jugón! a ganar el 'Balón de Oro' de 2018.
3. ¿Cuál es la única consola doméstica que se hace portátil?
4. Dinos el nombre de uno de los cuatro jugón que acompañan a las cuatro consolas Nintendo Switch de este concurso.
5. ¿En qué equipo juegan los mismos 'Stuka'?
6. ¿En qué equipo actúa Marco Asensio, hermano del realista Jesé Rodríguez?
7. ¿Qué agente trata Courtois cuando juegas en el Atlético?
8. ¿En qué ciudad de Brasil nació Arthur, artista jugador del Barcelona?
9. ¿En cuántos equipos diferentes de LaLiga española ha jugado Cristiano Stuani?
10. ¿Cómo se llama el goleador polaco del Geoxos?

¿COMO PARTICIPAR?

Para poder participar, envíanos una carta bajo el título: "CONCURSO JUGÓN! NINTENDO SWITCH" a la siguiente dirección: PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespi 20, Torrejón de Montgr. 17281 Y con la siguiente información:

1. Las respuestas a las diez preguntas que planteamos, puedes enviar esta misma página o una fotocopia de la misma con las respuestas.
2. Nombre, apellidos y dirección completa para poder enviarte el regalo en caso de que ganes.
3. Tu nº de DNI si eres mayor de edad. Si eres menor, una autorización del padre/madre/tutor con el nombre completo y su DNI.

CONDICIONES DEL CONCURSO: Los cuatro primeros sobres que recibamos con las respuestas correctas serán los ganadores. Sin excepción. Un mismo participante no podrá ganar más de un premio. Los premios no podrán ser canjeados por su valor en metálico. La participación en el concurso implica la aceptación de las presentes bases. Cualquier supuesto no previsto en las mismas será resuelto por el jurado del concurso. Los datos personales de los participantes serán incorporados a un fichero propiedad de PANINI, S.A., pudiendo ejercer el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición mediante escrito dirigido a la dirección anteriormente indicada. Los datos personales de los ganadores podrán ser publicados en la revista JUGÓN! y en la página web de PANINI. S.A., salvo oposición expresa. Los datos recabados serán tratados con la finalidad de gestionar el concurso y el envío de los premios. Los participantes autorizan expresamente a PANINI, S.A. a la publicación de sus datos personales en la revista JUGÓN! y en la página web de PANINI. S.A. Sorteo: Los días 1 y 15 de cada mes. Sorteo de Marigó. Notario: Don Ignacio Gallego Palacios. Notario del Ilustre Colegio de Madrid. Bases depositadas ante el notario. Los premios no podrán ser canjeados por su valor en metálico. La participación en el concurso implica la aceptación de las presentes bases. Cualquier supuesto no previsto en las mismas será resuelto por el jurado del concurso. Los datos personales de los participantes serán incorporados a un fichero propiedad de PANINI, S.A., pudiendo ejercer el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición mediante escrito dirigido a la dirección anteriormente indicada. Los datos personales de los ganadores podrán ser publicados en la revista JUGÓN! y en la página web de PANINI. S.A., salvo oposición expresa. Los datos recabados serán tratados con la finalidad de gestionar el concurso y el envío de los premios.

Nintendo

y es de...

PANINI

Sumario

Videojuego
Página 4
¡Te seguimos mostrando las novedades de los nuevos juegos para Nintendo Switch!

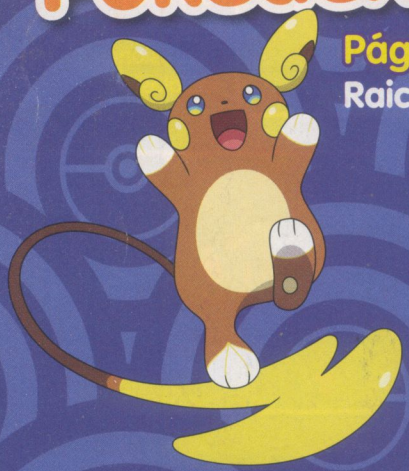
Aventura Pokémon
Página 12 y 22
Ash y sus amigos participan en la carrera Pokémon de tortitas.

Juego de cartas Pokémon
Página 28
Descubre la nueva expansión del juego de cartas coleccionables.

Pasatiempos
Páginas 21 y 27

Escríbenos
Página 32

Pokédex
Página 10
Raichu de Alola



Carta de presentación

¡Hola a todos!

En este número os seguimos presentando novedades de *Pokémon Let's go Pikachu* y *Let's go Eevee*. También os traemos estrategias para triunfar con el juego de cartas coleccionables y, como siempre, fichas Pokémon y pasatiempos. Como ya sabéis, los protagonistas de las últimas páginas de la revista sois vosotros, así que seguid mandándonos vuestras fotos y dibujos. El espacio es limitado y quizá vuestra foto o dibujo tarde unos meses en salir, pero tened paciencia, ya que publicaremos tantas como nos sea posible.

¡Hasta el próximo número!

El equipo de redacción de la revista Pokémon
Correo-e: pokemon@panini.es

© 2018 The Pokémon Company International. © 1995-2018 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo

¡TRANSFIERE TUS POKÉMON DE POKÉMON GO A *POKÉMON: LET'S GO, PIKACHU!* Y *POKÉMON: LET'S GO, EEVEE!*

Puedes sincronizar la app Pokémon GO y transferir los Pokémon que has capturado a Pokémon: *Let's Go, Pikachu!* y *Pokémon: Let's Go, Eevee!*

Transfiere Pokémon al GO Park

Los Pokémon que transfieras tras sincronizar tu partida de Pokémon GO con tu copia de Pokémon: Let's Go, Pikachu! o Pokémon: Let's Go, Eevee! llegarán al GO Park, ¡donde podrás verlos corretear y divertirse!

El GO Park está formado por 20 parques, cada uno con capacidad para albergar a 50 Pokémon. Has calculado bien, ¡hay espacio para 1000 Pokémon! Antes de explorar Kanto junto a los Pokémon que has transferido de Pokémon GO, tendrás que atraparlos de nuevo en el GO Park.

En cierto punto de la historia, llegarás a Ciudad Fucsia, donde se encuentra el GO Park.

En los GO Parks podrás acercarte a los Pokémon y ver sus expresiones faciales.

Mientras estén aquí, tus Pokémon jugarán juntos y, si prestas atención, puede que hasta los veas conversar entre sí.

También podrás girar la cámara y ver a los Pokémon desde todos los ángulos.

Sincroniza tus juegos

Se pueden sincronizar tantas cuentas como quieras de Pokémon GO con una misma partida de Pokémon: Let's Go, Pikachu! o Pokémon: Let's Go, Eevee!, lo que significa que puedes transferir no solo tus propios Pokémon, ¡sino también los de tu familia y amigos!

¿Cómo transfiero los Pokémon de Pokémon GO?

Pokémon: Let's Go, Pikachu! y Pokémon: Let's Go, Eevee! se pueden sincronizar fácilmente con Pokémon GO gracias a la tecnología Bluetooth de baja energía (Bluetooth LE o BLE). Una vez sincronizados, solo te queda seguir las sencillas instrucciones del juego para transferir Pokémon.

Selecciona transferir Pokémon en la recepción del GO Park.

Después, selecciona el Pokémon que te gustaría transferir desde Pokémon GO.

¡Mira! ¡Tus Pokémon ya están en el GO Park!

7 - 12 - 2018

Pikachu

es uno de los más de **70 personajes** que podrás encontrar en **Super Smash Bros. Ultimate**

12 www.pegi.info

© 2018 Nintendo. Original Game: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. / Pokémon

¿Quieres ver más? ¡Pasa a la siguiente página!

En Pokémon GO puedes conseguir objetos útiles si transfieres Pokémon a *Pokémon: Let's Go, Pikachu!* o *Pokémon: Let's Go, Eevee!*

Los Pokémon que hayas transferido a Pokémon: Let's Go, Pikachu! o Pokémon: Let's Go, Eevee! no se podrán mandar de vuelta a Pokémon GO, pero a cambio recibirás estupendos premios que te resultarán de lo más útiles en Pokémon GO.

¡Las formas de Alola también hacen acto de presencia!

Algunos Pokémon tienen variedades regionales, es decir, se han adaptado al entorno de una región específica y tienen un aspecto y un comportamiento diferentes a los Pokémon de la misma especie que habitan en otras regiones. Las variedades regionales propias de Alola se denominan Formas de Alola.

Si has capturado Pokémon en su forma de Alola en Pokémon GO y los transfieres a Pokémon: Let's Go, Pikachu! o Pokémon: Let's Go, Eevee! mantendrán esa forma. Pero si no has conseguido ninguno, ¡no te preocupes! En Pokémon: Let's Go, Pikachu! y Pokémon: Let's Go, Eevee! encontrarás visitantes de Alola que estarán dispuestos a intercambiar sus Pokémon contigo.

¡Diviértete en la Zona Lúdica!

Cuando tengas 25 Pokémon de la misma especie en el GO Park, podrás poner a prueba tu habilidad con el minijuego de la Zona Lúdica. Si consigues superar el minijuego, recibirás Caramelos (en el siguiente apartado podrás saber más cosas sobre ellos). Transfiere desde Pokémon GO 25 o más Pokémon y prueba suerte.

¡Tendrás que guiar a todos los Pokémon hacia la meta antes de que se acabe el tiempo!

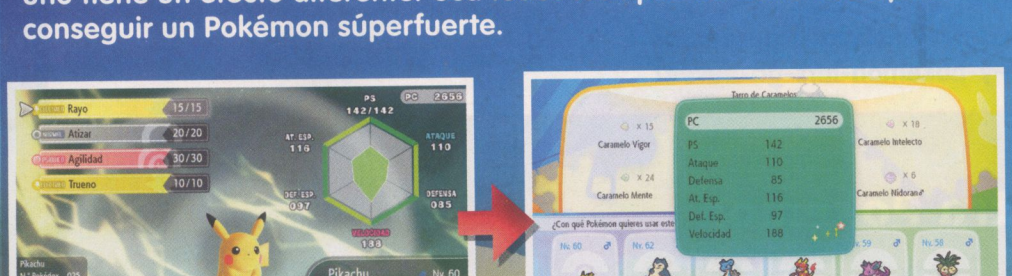
Al comenzar el minijuego, los Pokémon estarán a lo suyo, y empezarán a seguirte cuando te acerques a ellos.

Pero de vez en cuando aparecerán otros Pokémon que te complicarán las cosas. Si se ponen en tu camino, los Pokémon que habías reunido se asustarán y huirán. ¡Así que ve con cuidado!

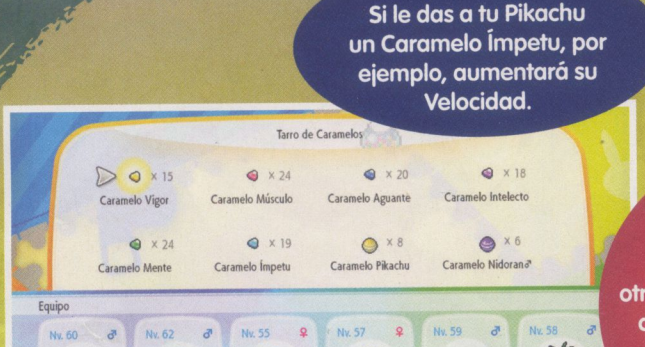
Si consigues llevar a todos los Pokémon hasta la meta antes de que pasen los tres minutos que tienes de tiempo, habrás ganado.

¡A los Pokémon les encantan los caramelos!

En Pokémon: Let's Go, Pikachu! y Pokémon: Let's Go, Eevee! podrás conseguir caramelos, que te servirán para aumentar las características de tus Pokémon y hacerlos más fuertes. Los Pokémon se pueden hacer más fuertes cuando suben de nivel después de un combate, pero si usas Caramelos las estadísticas de tu Pokémon aumentarán todavía más. Hay diferentes tipos de Caramelos y cada uno tiene un efecto diferente. Usa todos los tipos de Caramelos para conseguir un Pokémon súperfuerte.



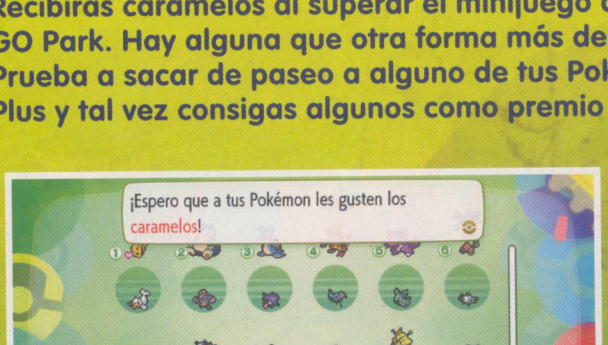
Si le das a tu Pikachu un Caramelo Ímpetu, por ejemplo, aumentará su Velocidad.



Podrás aumentar otras características, como los PS o el Ataque, con otros caramelos. ¡Incluso hay algunos que solo tendrán efecto al dárselos a una especie de Pokémon en particular!

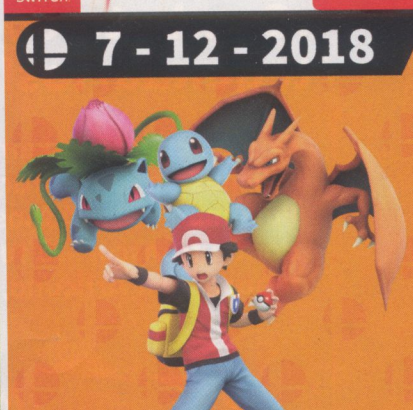
¿Cómo puedo conseguir Caramelos?

Recibirás caramelos al superar el minijuego de la Zona Lúdica del GO Park. Hay alguna que otra forma más de conseguir caramelos... Prueba a sacar de paseo a alguno de tus Pokémon con la Poké Ball Plus y tal vez consigas algunos como premio por tu esfuerzo.



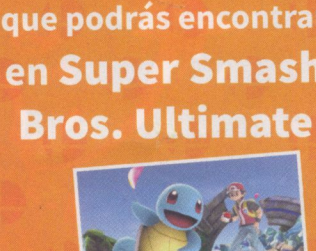
El Profesor Oak también te obsequiará con algunos si le mandas Pokémon para ayudarle en su investigación.

7 - 12 - 2018



Entrenador Pokémon

es uno de los más de **70 personajes** que podrás encontrar en **Super Smash Bros. Ultimate**



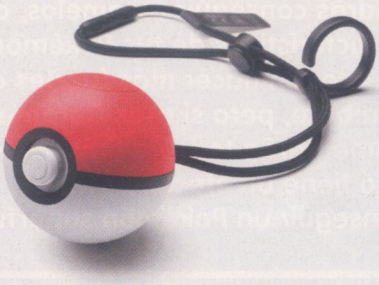
12 www.pegi.info

© 2018 Nintendo. Original Game: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. / Pokémon. © 2018 Pokémon. © 1995-2018 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. / SQUARE ENIX CO., LTD.

¿Quieres ver más? ¡Pasa a la siguiente página!

¿Qué es la Poké Ball Plus?

La Poké Ball Plus es un nuevo dispositivo que puede conectarse a los juegos. Puedes usarla como controlador en vez de tu Joy-Con. Además, ¡también se puede usar como Pokémon GO Plus! Una vez la sincronices, mejorará tu experiencia de juego.
Para más detalles, visita la web oficial:
https://www.pokemon.com/es/videojuegos-pokemon/pokemon-lets-go-pikachu-y-pokemon-lets-go-eevee/



¡Combate contra Pokémon legendarios!

Existen ciertos Pokémon especiales muy difíciles de encontrar, conocidos como Pokémon legendarios. En la región de Kanto, donde transcurrirá tu aventura, podrías toparte con Articuno, Zapdos y Moltres.

¡Derrota a estos legendarios y tendrás oportunidad de capturarlos!

Desáfialos a un combate y comprueba si mereces contar con estos Pokémon Legendarios en tu equipo.

Hacerse con uno de estos Pokémon legendarios no será igual que atrapar a otros más comunes que te encuentres en estado salvaje. Para conseguir añadirlos a tu equipo, ¡primero tendrás que enfrentarte a ellos en un combate!

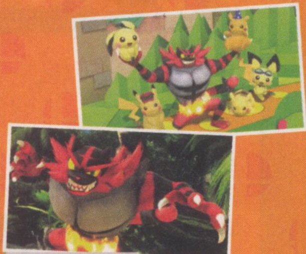
Solo una vez que los hayas derrotado, podrás intentar atraparlos

Si lo consigues, seguro que se convertirán en miembros destacados de tu equipo. Y, además, ¡incluso podrás hacer que te acompañen mientras exploras la región de Kanto!

7 - 12 - 2018

Incineroar

es uno de los más de **70 personajes** que podrás encontrar en **Super Smash Bros. Ultimate**



12
www.pegi.info

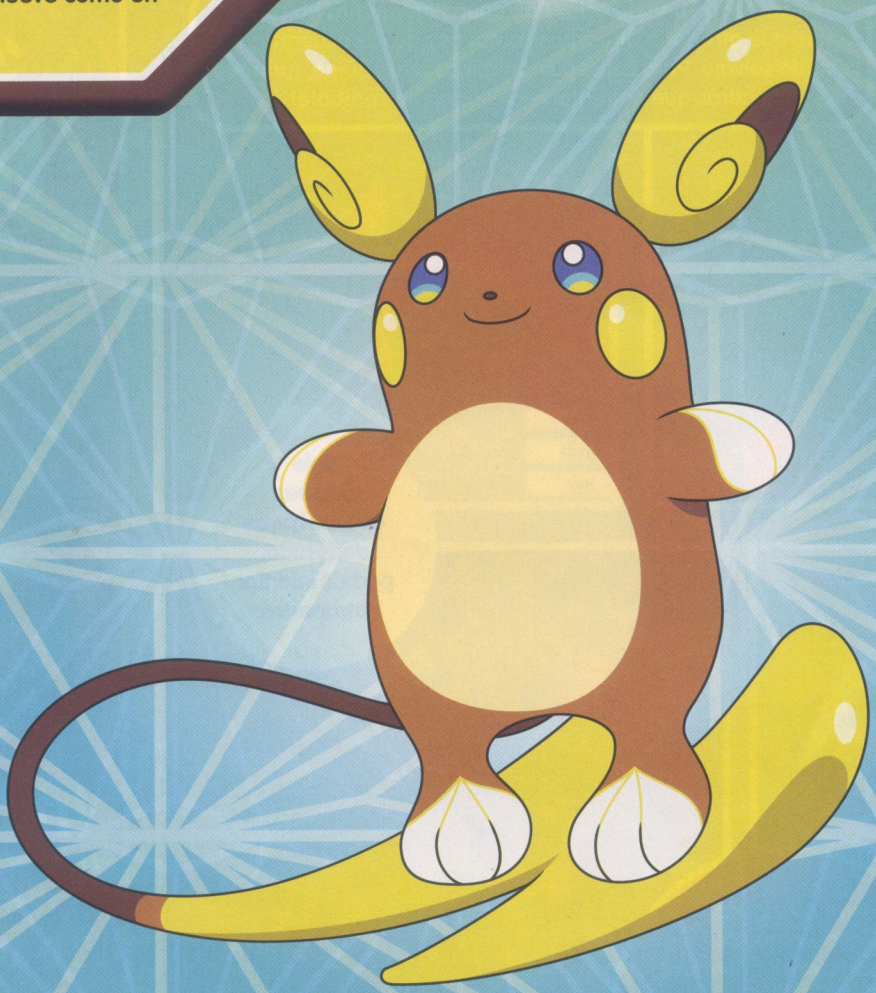
© 2018 Nintendo. Original Game: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. / Pokémon. / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. / SHIGESATO ITOI / APE inc. / INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment / SEGA / CAPCOM CO., LTD. / BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / MONOLITHSOFT / CAPCOM U.S.A., INC. / SQUARE ENIX CO., LTD.

¿Quieres ver más? ¡Mira detrás de la revista!

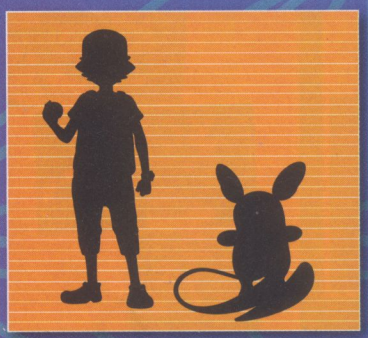
Pokédex oficial

Raichu de Alola

Los investigadores afirman que el motivo por el que el Pokémon Ratón tiene un aspecto distinto en Alola es la alimentación. Recolecta energía en su cola y la mueve como un surfista.



Aquí tienes toda la información que necesitas saber sobre este Pokémon



Tipo: Eléctrico - Psíquico
Altura: 0,7 m
Peso: 21,0 kg

Evoluciones:

Pichu

Pikachu

Raichu de Alola

CN CARTOON NETWORK

BEN 10

¡LA COLECCIÓN MÁS ALIENÍGENA!

¡YA A LA VENTA!

Made in Italy by PANINI S.p.A. - Modena

PANINI

Manufactured under licence by PANINI S.p.A.

™ & © 2018 Cartoon Network.

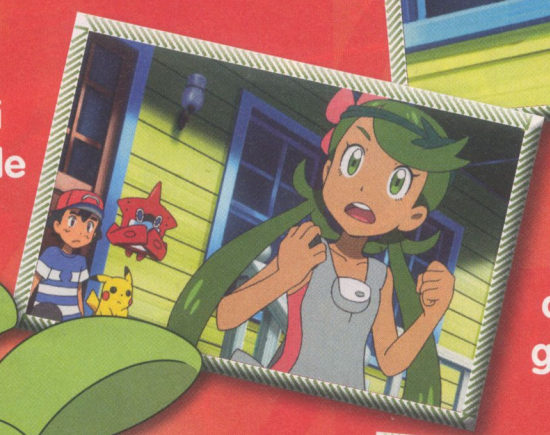
© 2018 The Pokémon Company International. ©1997-2018 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku. TM, ®Nintendo.

Pokémon
SERIE
SOL Y LUNA

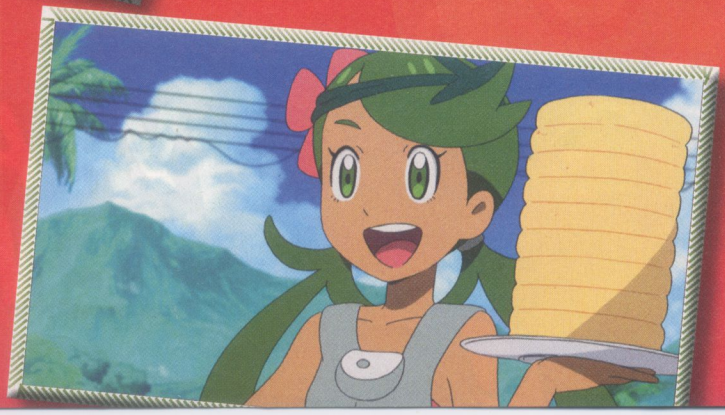
La gran carrera

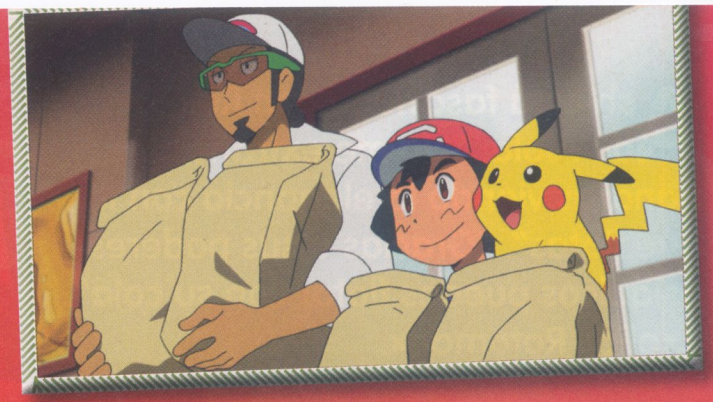
Ash y Pikachu están sentados en el porche de casa de Lulú observando cómo Bounsweet está realizando un entrenamiento un tanto peculiar: el Pokémon está corriendo de un lado para otro con una pila de tortitas en su cabeza.

Bounsweet realiza un espectacular sprint final. Las tortitas vuelan por los aires, pero hábilmente las atrapa de nuevo. "¿Tú entiendes algo de lo que le pasa a Bounsweet?", pregunta Rotomdex. "Ni idea", responde Ash.

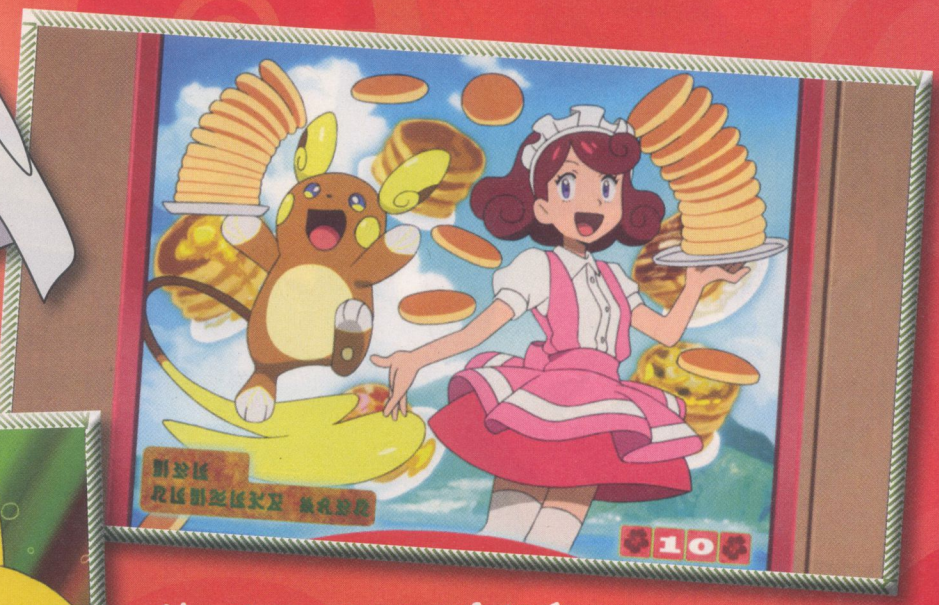


Lulú les explica: "Es toda una tradición en Melemele. La carrera Pokémon de tortitas. ¿Por qué no te apuntas, Ash?". El chico acepta con ganas: "¡Ya lo creo que me apunto!".





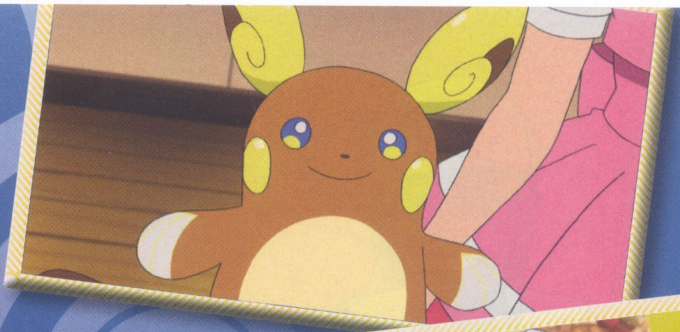
Ash y el Profesor Kukui salen cargados de un supermercado. "¿Te gustaría que fuéramos a comer algo?", sugiere el Profesor. "¡Claro!", asiente Ash entusiasmado.

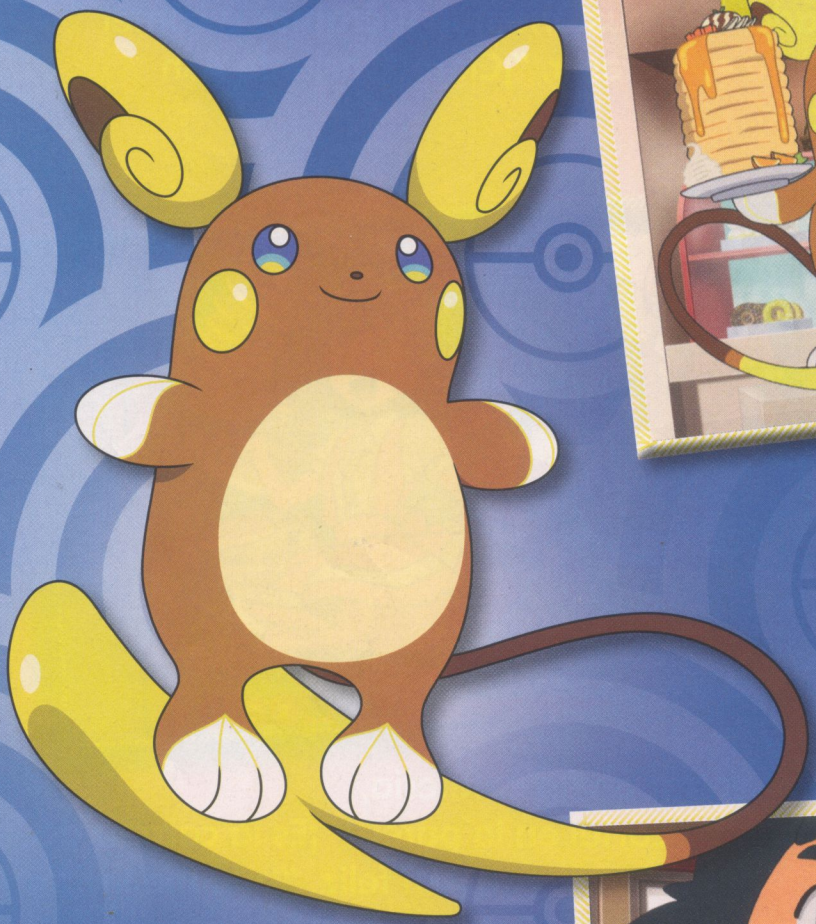


Al entrar en un cafetería, ven un cartel en la pared. "¡Es la carrera de tortitas!", exclama Ash feliz. "Lulú me invitó a participar". "Definitivamente deberías concursar", responde una camarera.

Ash mira a la joven: "¡Eres la chica del póster!". "Me llamo Nina", se presenta y les muestra a su Raichu de Alola. El profesor le explica a Ash: "Ellos fueron los campeones del año pasado".

Ash está fascinado con Raichu de Alola: "No me extraña que ganaras viendo la elegancia con la que flotas". "Gracias a sus poderes psíquicos puedes flotar con su cola", explica Rotomdex.



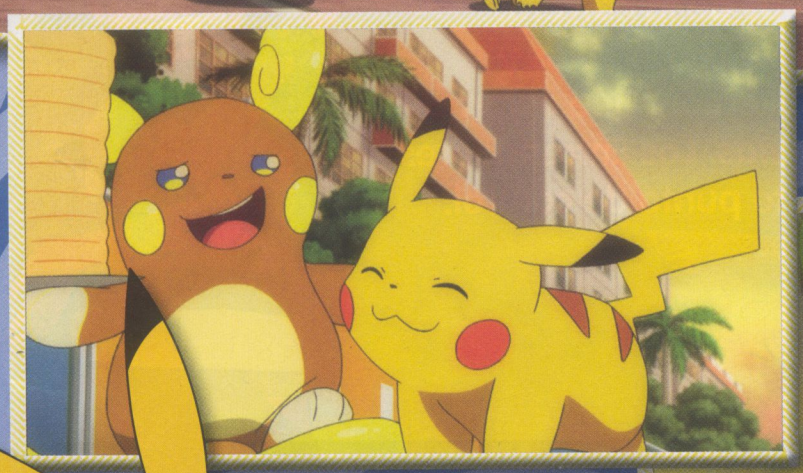


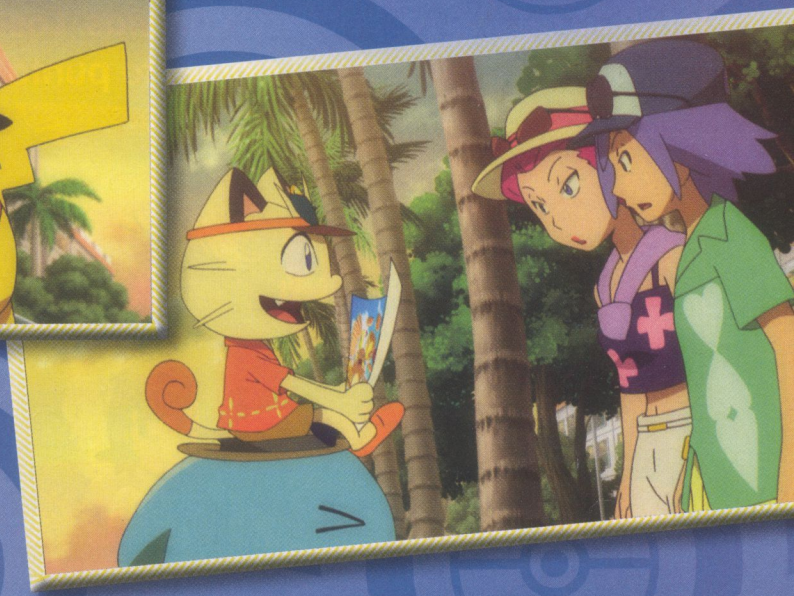
"Así que el Raichu de Alola, además de ser Eléctrico, también es Psíquico", comenta Ash. Raichu de Alola asiente e inmediatamente sirve al chico y al Profesor Kukui dos enormes pilas de tortitas.

Mientras comen, Nina explica a Ash las reglas de la carrera: "Si se te caen las tortitas, quedas descalificado al momento, pero es muy divertido".

Ash se gira hacia Pikachu: "¿Quieres participar conmigo?", Pikachu acepta de inmediato. "Pero antes de que empecéis a entrenar, disfrutad de las tortitas".

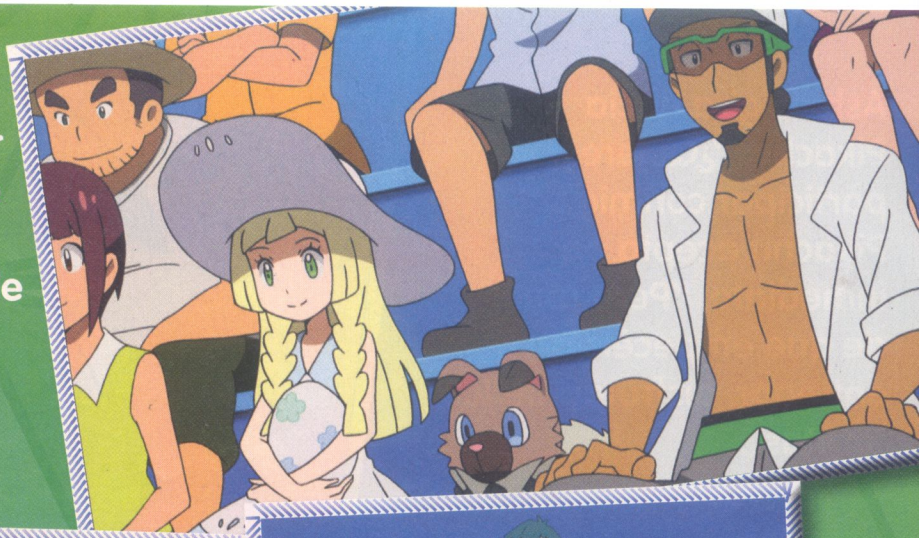
Por la tarde, Pikachu intenta competir contra Raichu de Alola en una carrera. Mientras que Pikachu tiene problemas para mantener las tortitas sobre su cabeza, Raichu se desplaza sin ningún problema.

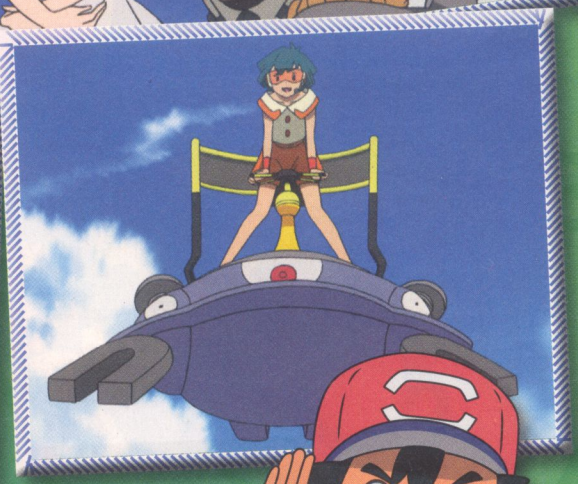




Desde una playa cercana el Team Rocket observa con atención. Meowth ha visto un póster de la carrera y ellos también quieren participar en la carrera Pokémon de tortitas.

Por fin ha llegado el día de la carrera. Mientras el Profesor Kukui y Lylia están cuidando de un huevo Pokémon, Ash y sus amigos se colocan en la línea de salida. ¡Nina, el Profesor Oak, Jessie y James también están listos para la carrera!





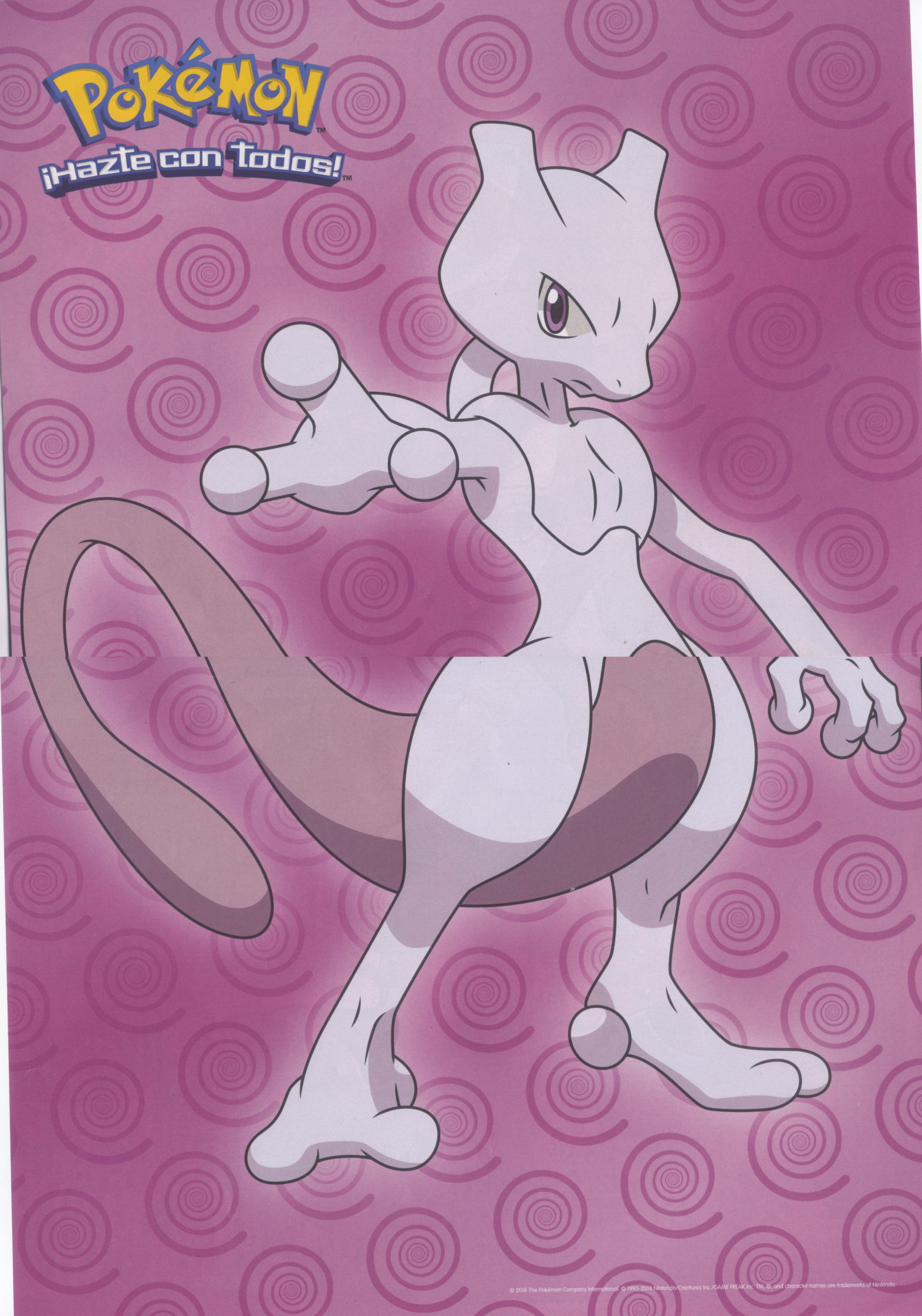
Por megafonía se explican las reglas de la carrera: primero, los Entrenadores tienen que correr solos y luego entregar las tortitas a sus Pokémon, que estarán esperando en sus respectivas carretas. Los Entrenadores deberán moverlos hasta el siguiente punto de control.

"La última etapa la correrán solo los Pokémon. Si un Pokémon ataca a otro, quedará descalificado". Suena la señal de salida y los Entrenadores se ponen en marcha...

¡Sigue en la página 22!

¿Quién ganará la carrera?

© 2018 The Pokémon Company International. © 1995–2018 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo



© 2018 The Pokémon Company International. © 1995–2016 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo.

A PARES

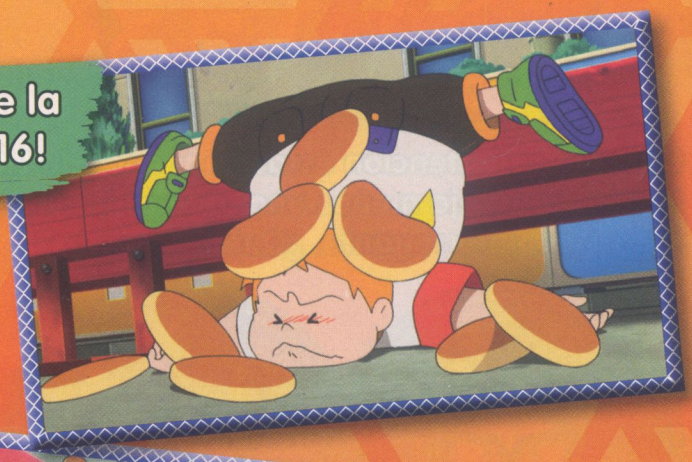
Observa con atención estas imágenes de Litten. Todas tienen su pareja menos una, que es la que se esconde detrás del interrogante. ¿Qué imagen es?

Encontrarás la solución en la página 34.

© 2018 The Pokémon Company International. ©1997-2018 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku. TM, ®Nintendo.

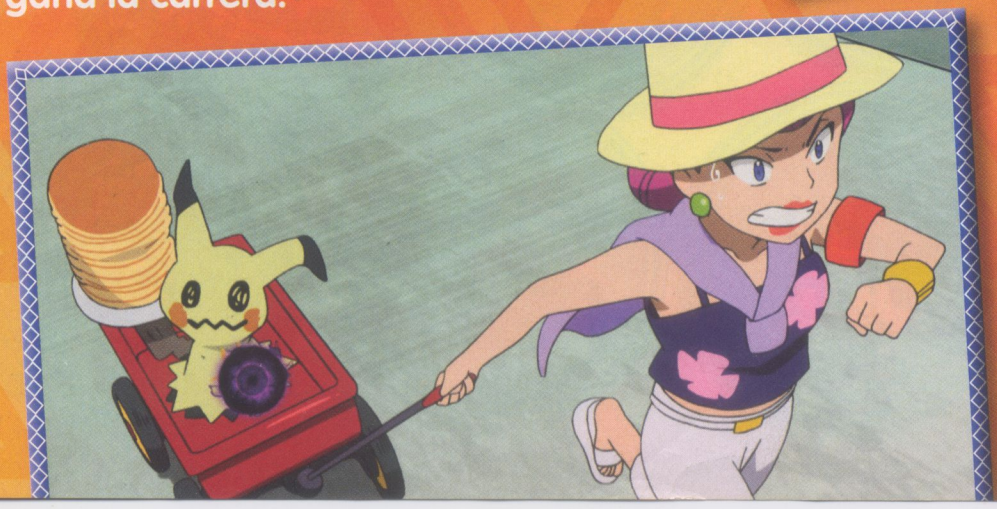
Pokémon
SERIE
SOL Y LUNA

¡Viene de la página 16!



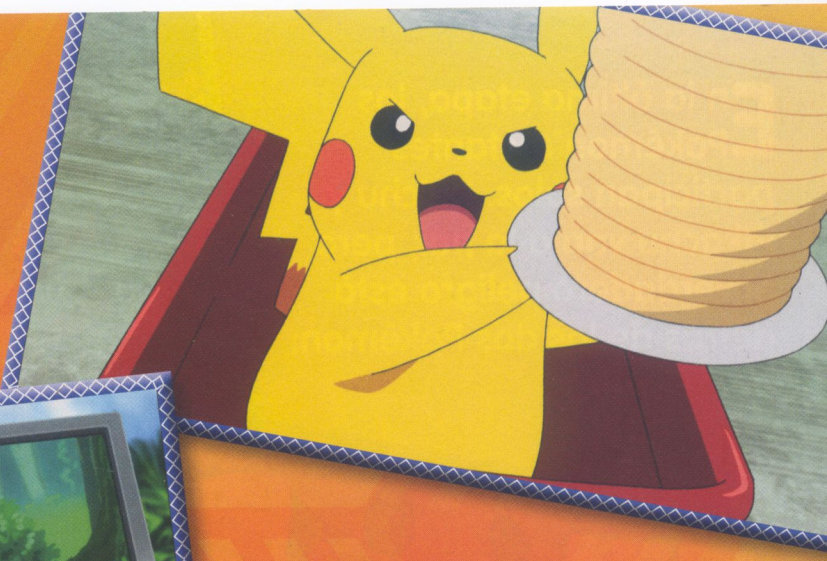
En la primera prueba de la carrera, los participantes tienen que mantener el equilibrio sobre una barra. Muchos no lo logran. Chris es uno de los que se caen. Unos Muk de Alola se encargan de recoger las tortitas que quedan esparcidas por el suelo.

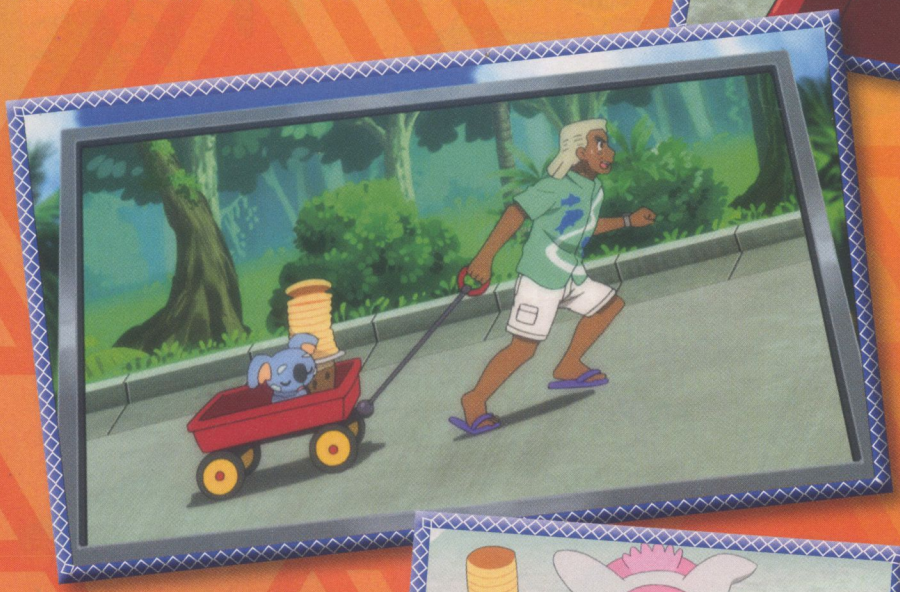
Unos metros más lejos, los Entrenadores tienen que ascender a una montaña tirando de las carretas donde están los Pokémon. Jessie corre a toda prisa pensando en las tortitas gratis que tendrá. si gana la carrera.



Mientras, Mimikyu ha descubierto a Pikachu unos metros más adelante y se prepara para atacar. Jessie, asustada, suelta la carreta, que se va rodando montaña abajo.

Más adelante, Ash explica su táctica a Pikachu: "Correré hasta la línea de meta y te animaré desde allí". Pikachu está muy motivado. El Profesor Oak y Komala también están manteniendo un buen ritmo.



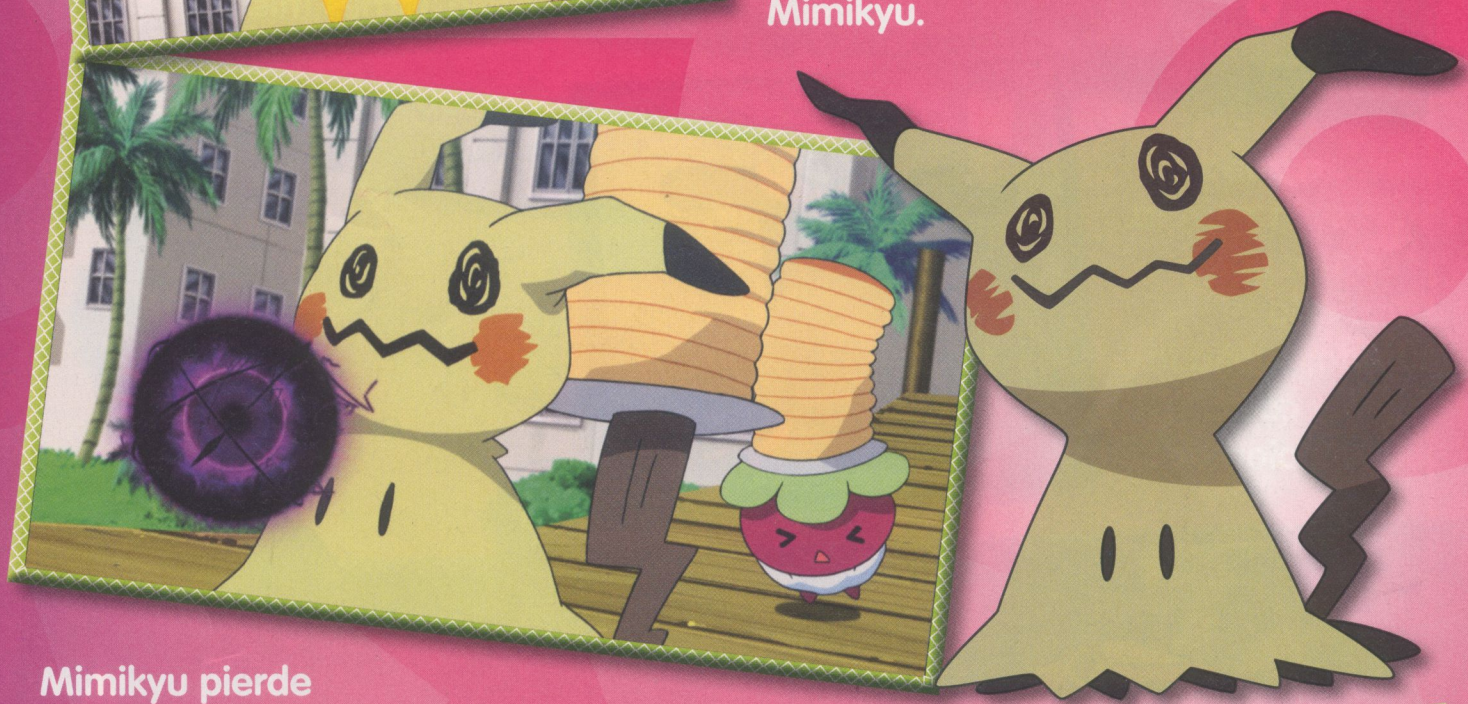


Mientras tanto, Meowth y Wobbuffet se han escondido dentro de un robot con forma de Bewear. "Pesa una tonelada", se queja James mientras intentar arrastrar la carreta y el robot colina arriba.

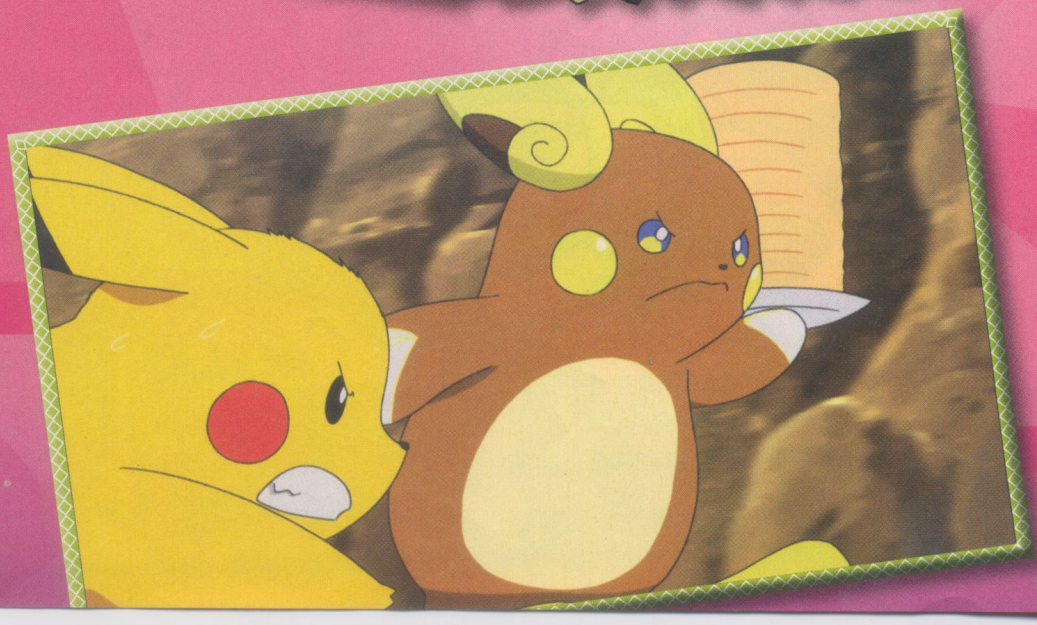
Kiawe no puede arrastrar la carreta. Tortunator pesa demasiado. Agotado, suelta la carreta y cae al suelo desplomado.

En la última etapa, los Pokémon restantes participan solos. Raichu y Pikachu van a la par, pero el verdadero peligro está detrás de los dos Pokémon: ¡Mimikyu!

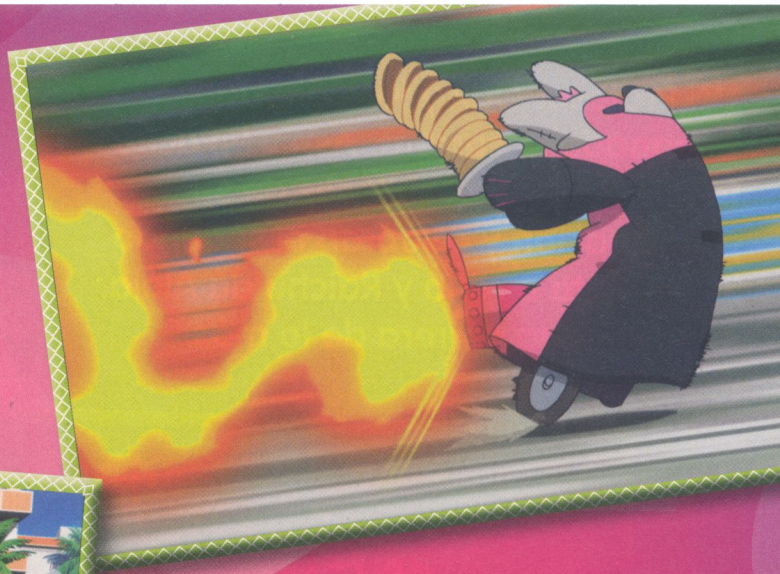
El Pokémon divisa a Pikachu, y por pura ira, se prepara para atacar. ¡Eso va contra las reglas! Sin embargo, antes de que pueda lanzar el ataque, Bounsweet tropieza y sus tortitas caen sobre Mimikyu.



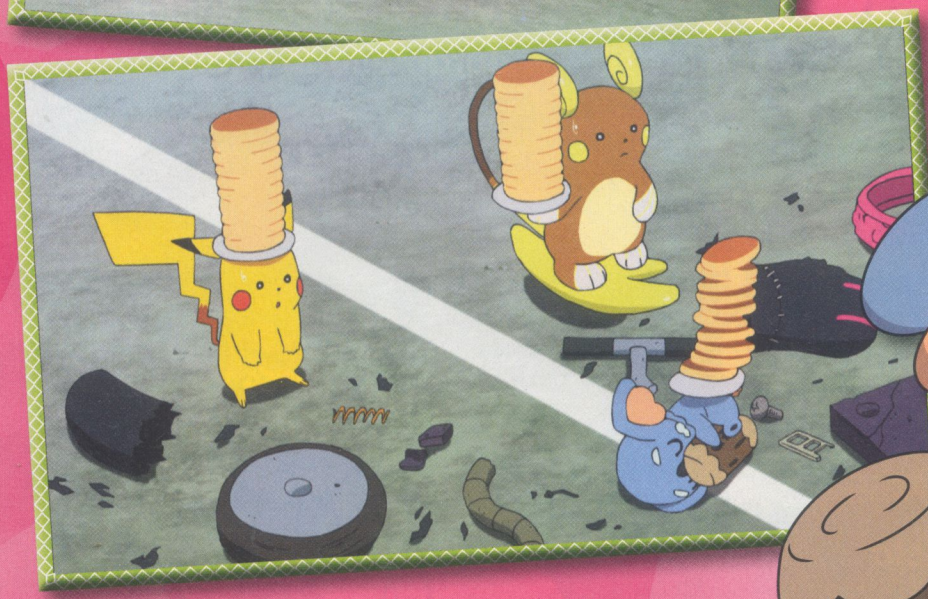
Mimikyu pierde la concentración y su ataque no golpea a Pikachu, sino a Popplio. Las tortitas del Pokémon vuelan por los aires. Bounsweet, Mimikyu y Popplio han quedado descalificados al mismo tiempo.



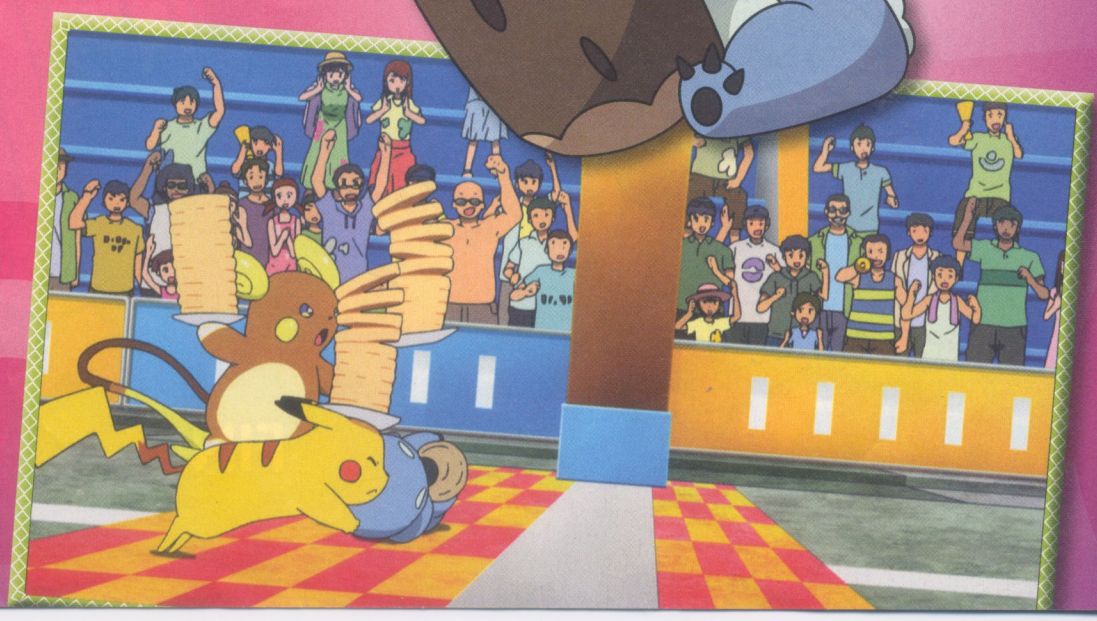
En la carrera solo quedan Pikachu, Raichu, Komala y el robot Bewear. En primer lugar va Raichu de Alola, seguido muy de cerca por Pikachu. ¡Una emocionante carrera cuerpo a cuerpo! El público aplaude entusiasmado.



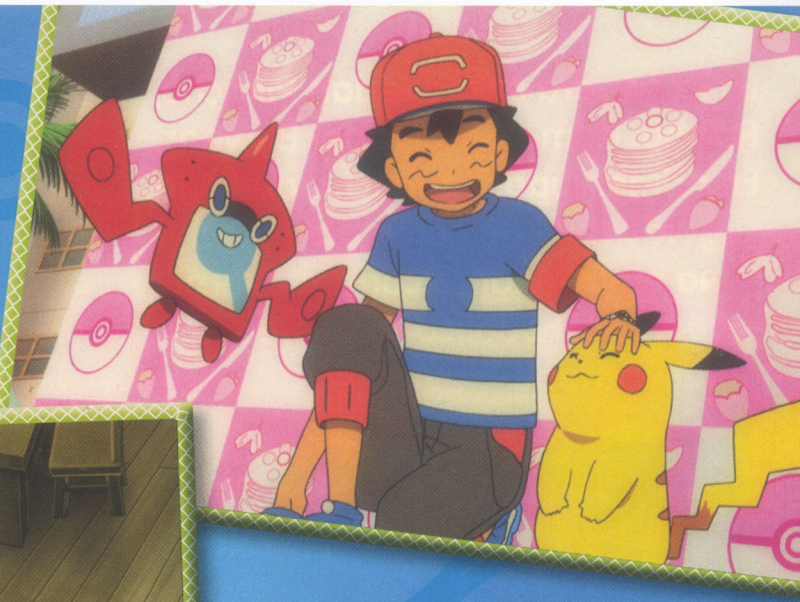
Meowth activa la función turbo. El robot coge gran velocidad y se acerca velozmente a la meta. Pero de la nada, de repente, aparece el verdadero Bewear, que destruye el robot, agarra al Team Rocket y huye.



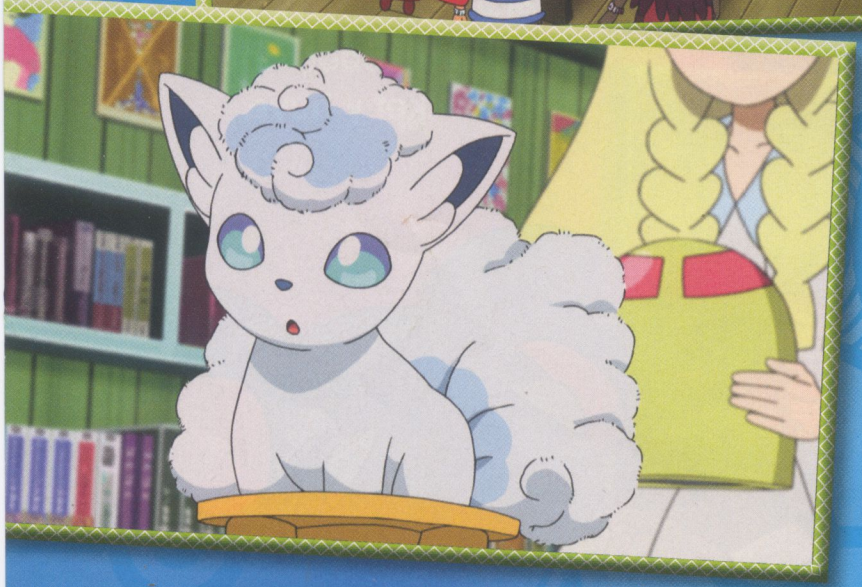
Todo ha sucedido tan rápido que Pikachu y Raichu se han detenido. ¡Es la oportunidad de Komala! Tranquilamente, rueda entre los dos Pokémon y es el primero en cruzar la línea de meta.



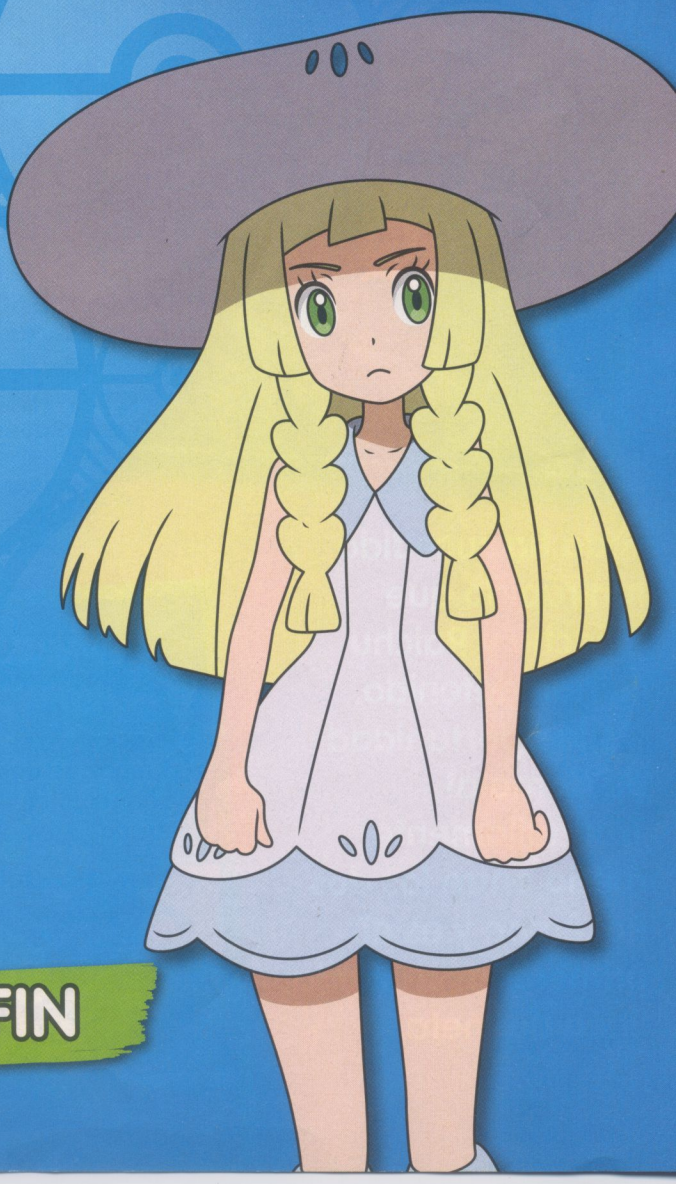
El Profesor Oak y Komala han ganado la carrera. Ash y Pikachu también están orgullosos de su participación y celebran el segundo lugar junto a Nina y Raichu de Alola. ¡Ha sido una carrera de lo más emocionante!



El día todavía depara más sorpresas. Por la noche, Ash y sus amigos se reúnen alrededor del huevo Pokémon que Lylia ha estado cuidando durante todo el día.



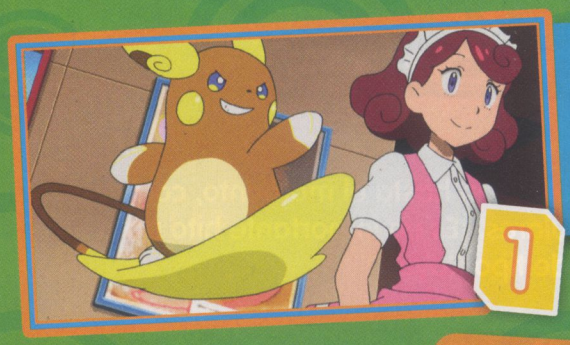
Del huevo sale un Vulpix de Alola al que Lília decide llamar Nivi.



FIN

¿TE ACUERDAS?

¿Has prestado atención a la aventura? Comprueba tu memoria respondiendo correctamente a estas preguntas.



1

¿Dónde conocen Ash y el Profesor a Nina y su Raichu de Alola?
A) En una cafetería
B) En una tienda
C) En un restaurante

2

¿De qué tipos es Raichu de Alola?
A) Eléctrico Hada
B) Eléctrico Volador
C) Eléctrico Psíquico

¿Cuántas etapas tiene la carrera?
A) Dos
B) Tres
C) Cuatro

3

¿A quiénes eliminan en primer lugar?
A) A Chris y Togedemaru
B) A Kiawe y Tortunator
C) A Lulú y Bounsweet

4

5

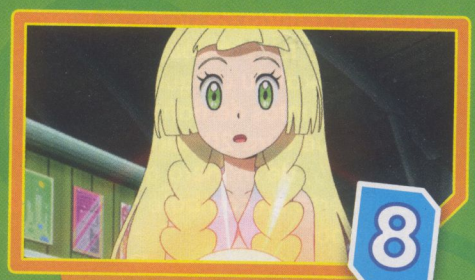
¿Por qué lanza Mimikyu un ataque?
A) Quiere ganar la carrera
B) Tiene hambre
C) Ve a Pikachu

¿Qué función activa Meowth en el robot?
A) Sprint
B) Acción
C) Turbo

6

7

¿En qué lugar quedan Ash y Pikachu?
A) En primer lugar
B) En segundo lugar
C) En tercer lugar



8

¿Qué nombre le pone Lylia a su Vulpix de Alola?
A) Helado
B) Nivi
C) Nevado

Encontrarás la solución en la página 34.

©2018 Pokémon. ©1995-2018 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® y los nombres de los personajes son marcas de Nintendo.

¿Puedes oír los truenos?

¡Cartas con un asombroso poder en la nueva expansión de JCC Pokémon!

Pokémon JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES

Sol y Luna Truenos Perdidos

Sol y Luna-Truenos Perdidos, la expansión más grande de JCC Pokémon hasta el momento, con más de 210 cartas, incorpora un montón de cartas legendarias y singulares. ¡Es un importante hito para JCC Pokémon, y proporciona un poder asombroso a las barajas de tipo Rayo!

¡Siete nuevas cartas de Estrella Prisma!

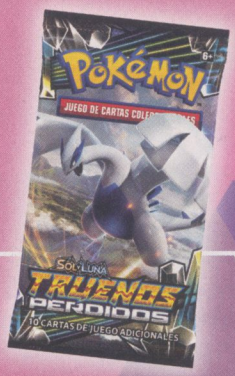
¡Esta expansión contiene 7 nuevas cartas de ◇ (Estrella Prisma), cada una de un Pokémon o carta de Entrenador inusuales con poderes misteriosos! ¡*Sol y Luna-Truenos Perdidos* incluye las primeras cartas de Estadio de ◇! Todas ellas están sujetas a la regla para las cartas de Estrella Prisma, que indica que no puedes tener más de 1 carta de ◇ con el mismo nombre en tu baraja. Además, las cartas de ◇ nunca van a la pila de descartes, sino que van a la Zona Perdida para nunca regresar. Pero sigue leyendo, ¡porque algunas de las cartas de Estadio de ◇ pueden resistirse a ese viaje a la Zona Perdida!

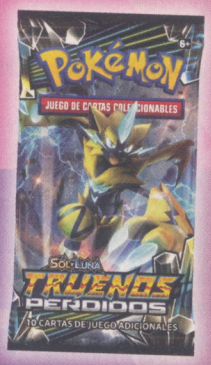
Celebi ◇ tiene 90 PS y el ataque Distorsión Temporal, que involuciona cualquier cantidad de tus Pokémon en Banca. ¿Qué quiere decir esto? Quiere decir que pones sus cartas de Fase 1 y/o de Fase 2 en tu mano. Astuto, pero recuerda que esto no elimina ningún contador de daño, ¡así que ten cuidado de no dejar Fuera de Combate a tus propios Pokémon de esta manera! Su ataque Drenadoras hace 20 puntos de daño por 🌿, al tiempo que cura 20 puntos de daño a Celebi ◇, de manera que puede mantenerse en combate un poco más de tiempo.

Xerneas ◇ tiene 160 PS y la habilidad Sendero de Creación, la cual te permite cargar de Energías a Xerneas ◇ muy rápidamente: cuando se mueve de tu Banca para convertirse en tu Pokémon Activo, ¡se lleva consigo tantas Energías como quieras de tus Pokémon en Banca! Usa esas Energías para alimentar el ataque Cuernos Brillantes, que hace 160 puntos de daño por 🌿🌿🌿. Desafortunadamente, Xerneas ◇ no puede usar de nuevo el ataque durante tu próximo turno, pero es un combo poderoso, ¡como es de esperar de una carta de ◇!

Ditto ◇ solo tiene 40 PS y una habilidad, ¡pero es una que cuenta mucho! Evolución Poderosa te permite poner cualquier Pokémon de Fase 1 de tu mano en Ditto ◇ para hacerlo evolucionar. Al tomar el lugar de otro Pokémon Básico, Ditto ◇ es superútil, ¡y es difícil detectarlo una vez que se ha transformado en otro!

Fábrica Ígnea ◇ es una carta de Estadio que echa leña al fuego del combate. Una vez durante el turno de cada jugador, ese jugador puede descartar 1 carta de Energía 🔥 de su mano y, después, robar 3 cartas. Y, lo que es más, Fábrica Ígnea ◇ es inmune a los efectos de las cartas de Objeto y de Partidario. Una carta de Estadio que es difícil de sacar del juego y que mantiene en acción las barajas de tipo Fuego..., ¡¿qué más se puede pedir?!





Bosque Vida también es una carta de Estadio. Una vez durante el turno de cada jugador, permite curar 60 puntos de daño y eliminar todas las Condiciones Especiales de 1 de los Pokémon del jugador. Al igual que Fábrica Ígnea, ignora los efectos de las cartas de Objeto y de Partidario, ¡así que muy probablemente sea una carta que se mantenga en uso por un buen tiempo!

Samina es una carta de Partidario que solo puedes jugar si a tu rival le quedan exactamente 3 cartas de Premio, por lo que es importante usarla en el momento adecuado. Por otra parte, Samina evita todo el daño infligido a tus Ultraentes durante el próximo turno de tu rival, ¡por lo que le será más difícil a tu rival conseguir un Fuera de Combate contra estos Pokémon mientras esté en juego!

Montaña Trueno ayuda a que la corriente fluya un poco más rápido. Cuando esta carta de Estadio está en juego, los ataques de todos los Pokémon en juego cuestan menos, ¡y así esos rayos podrán golpear un turno antes! ¡Buena ayudita para barajas con muchos Pokémon !

Y, como las otras cartas de Estadio de , Montaña Trueno se resiste a ir a la Zona Perdida ignorando por completo los efectos de las cartas de Objeto y de Partidario que pudieran normalmente mandarla allí.

¡Ve a lo grande con 13 nuevos Pokémon-*GX*!

¡Los Pokémon-*GX* y sus ataques *GX* de un solo uso siguen siendo tan fuertes como nunca! La expansión *Sol y Luna-Truenos Perdidos* de JCC Pokémon nos trae más de una docena de nuevos Pokémon-*GX* preparados para usar ese gran y potente ataque.

Shuckle-*GX* es un Pokémon Básico con 170 PS y, muy apropiada para este Pokémon, la habilidad Caparazón Protector, que evita todo el daño infligido a Shuckle-*GX* por ataques de los Pokémon de tu rival que tengan 2 o menos Energías unidas a ellos. Los dos ataques de Shuckle-*GX*, Veneno Triple y Constricción-*GX*, cuestan solo . Veneno Triple deja al Pokémon rival Envenenado, pero con una versión más nociva que le pone 3 contadores de daño entre turnos en vez de 1, mientras que Constricción-*GX* hace 40 puntos de daño y deja a su objetivo Paralizado. ¡No está nada mal para un pequeño Pokémon que no causa mucho escándalo!

Sceptile-*GX* es un Pokémon de Fase 2 con 230 PS y poderes para mover Energías. Por , Corte Mach hace 60 puntos de daño y descarta 1 Energía Especial del Pokémon Activo de tu rival. Por , Vendaval de Hojas hace 130 puntos de daño y mueve 1 Energía de Sceptile-*GX* a cualquiera de tus Pokémon en Banca. Por último, Curación Selva-*GX* no inflige daño; de hecho, ¡hace justamente lo contrario! Cura todos los puntos de daño a todos tus Pokémon que tengan alguna Energía unida.

Virizion-*GX* es un Pokémon Básico con 170 PS. Su ataque Roba Doble no inflige daño, pero te permite robar 2 cartas por solo . Por , Cuchilla Sensible hace 50 puntos de daño, o 130 puntos de daño si juegas 1 carta de Partidario durante el mismo turno. Y, por , el ataque

©2018 Pokémon. ©1995-2018 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® y los nombres de los personajes son marcas de Nintendo.

Irse Alegremente-*GX* tampoco inflige daño, pero te permite poner cualquier cantidad de tus Pokémon en juego y todas las cartas unidas a ellos en tu mano, ¡incluido Virizion-*GX* si así lo quieres!

Magcargo-*GX* es un Pokémon de Fase 1 con la habilidad Carga Colisión, que te permite descartar la primera carta de tu baraja. Si esa carta es una carta de Energía Básica, puedes unírsela a 1 de tus Pokémon, ¡lo cual es muy útil para una baraja de tipo Fuego que está en busca de Energías para alimentar sus potentes ataques!

Por 🔥🔥★, el ataque Corriente de Lava hace 50 puntos de daño, más 50 adicionales por cada Energía Básica que descartes de Magcargo-*GX*. Magma Ardiente-*GX* descarta las 5 primeras cartas de la baraja de tu rival por 🔥, ¡lo que siempre es bueno cuando tu rival acaba de usar una carta de Partidario para preparar las cartas de sus próximos robos o cuando le queden pocas cartas!

Blacephalon-*GX* es un Ultraente con 180 PS y una vena malvada. Su ataque Quemadura Explosiva, por 🔥, deja al Pokémon Activo del rival Confundido y Quemado. El ataque Cabeza Sorpresa, por 🔥🔥, te permite poner cualquier cantidad de Energías 🔥 unidas a cualquiera de tus Pokémon en la Zona Perdida. Por cada Energía que vaya a la Zona Perdida de esta manera, Cabeza Sorpresa hace 50 puntos de daño. Por último, pero no menos importante, Explosivo-*GX* te permite descartar 1 de tus cartas de Premio y, si es una carta de Energía, puedes unirla a 1 de tus Pokémon. La Energía no está mal, ¡pero lo que más mola es que te deshaces de una de tus cartas de Premio por solo 🔥!

Suicune-*GX* es un Pokémon Básico con unos enormes ataques y con el poder de simplemente… desaparecer. Su habilidad Vientos Etéreos te permite sacar a Suicune-*GX* de la Banca y ponerlo en tu baraja, junto con todas las cartas que tenga unidas a él. ¡Así de fácil! Su ataque Arroyo Curativo, por 💧💧★, hace 120 puntos de daño, y el Pokémon Defensor hace 30 puntos de daño menos en su próximo turno. El ataque Estalactita Oceánica-*GX* hace 150 puntos de daño por 💧💧★ y te permite cambiar a Suicune-*GX* por 1 de tus Pokémon en Banca, y, claro está, una vez que está en tu Banca, puedes usar su habilidad para ponerlo en tu baraja de nuevo. ¡Es un potente ataque seguido de una elegante salida!

Zeraora-*GX* es un Pokémon Básico con 190 PS y la habilidad Zona Fulgor, la cual posibilita que tus Pokémon que tengan alguna Energía ⚡ unida no tengan ningún Coste de Retirada. ¡Toma ya! El ataque Puños Plasma hace 160 puntos de daño *(¡toma corriente!)* por ⚡⚡★, pero Zeraora-*GX* no puede atacar durante tu próximo turno. Pero recuerda que, mientras tenga Energía ⚡ unida, Zeraora-*GX* no tiene Coste de Retirada, por lo que puedes cambiarlo fácilmente para atacar con otro Pokémon. Por último, tiene el ataque Pleno Voltaje-*GX*, que te permite hacerte con 5 cartas de Energía Básica de tu pila de descartes y unírselas a tus Pokémon de la manera que desees. ¡Eso sí que es poder singular!

Sigilyph-*GX* tiene 170 PS y la habilidad Contraataque Espejo, que, como efecto reflejo, inflige a su vez el daño hecho por un Pokémon-*GX* o Pokémon-*EX* Atacante. También tiene el ataque Ala Sónica, que hace 80 puntos de daño por 🌀★★ e ignora la Resistencia. Su ataque Intercepción-*GX* hace 60 puntos de daño por cada Energía unida al Pokémon Activo de tu rival. Cuanto más cargado esté tu rival, ¡más fuerte le atizará!

Tyranitar-*GX* tiene unos monstruosos 250 PS y la habilidad Perdido Miserablemente, que pone a cualquier Pokémon que Tyranitar-*GX* haya dejado Fuera de Combate en la Zona Perdida, junto con todas las

cartas que tuviera unidas. Si a esto le añades el ataque Alboroto Polvoriento por , que hace 130 puntos de daño al Pokémon Activo de tu rival y 30 a cada Pokémon Básico en su Banca, tienes la oportunidad de lanzar muy buenos ataques. El ataque Acabar con Todo-*GX* hace honor a su nombre, ya que asesta 220 puntos de daño sin verse afectado por ningún efecto en el Pokémon Activo de tu rival. ¡Se abalanza contra los rivales como es de esperar de un grande y aplastante Tyranitar!

Genesect-*GX* tiene la habilidad Doble ROM, que le permite usar 2 cartas de Herramienta Pokémon a la vez. Tiene que haber increíbles combos que se aprovechen de esto, ¡y estamos seguros de que los jugadores no tardarán mucho en descubrirlos! Aparte de esto, Genesect-*GX* tiene también dos prácticos ataques: Disparo Explosivo hace 130 puntos de daño por , mientras que Quiebre Destructor-*GX* tiene el mismo coste de y hace 190 puntos de daño ignorando la Resistencia. ¡Así de sencillo!

Ninetales de Alola-*GX* es un Pokémon de Fase 1 con 200 PS y la habilidad Guía Misteriosa, que te permite buscar en tu baraja 2 cartas de Objeto cuando juegues esta carta de tu mano para hacer evolucionar a 1 de tus Pokémon. También tiene el ataque Viento Níveo por , que hace 70 puntos de daño al Pokémon Activo de tu rival, más 30 puntos de daño a 1 de sus Pokémon en Banca. Sublimación-*GX*, que también cuesta , solo funciona si se usa contra un Ultraente, ¡en cuyo caso ese Ultraente queda Fuera de Combate! Más vale que los Ultraentes no se metan con Ninetales de Alola-GX..., ¡o se acabarán arrepintiendo!

Mimikyu-*GX* tiene 170 PS y un ataque *GX* que es francamente encantador (por lo menos para ti). Pero veamos primero sus otros ataques: Desconcierto deja al Pokémon Activo de tu rival Confundido por , mientras que Caída Amistosa hace 10 puntos de daño más 30 puntos de daño más por cada contador de daño en el Pokémon Activo del rival. El gran ataque Temor Onírico-*GX* cuesta solo , y te permite elegir 1 de los Pokémon en Banca de tu rival y asustarlo para que se vaya corriendo: ¡ese Pokémon y todas las cartas unidas a él van a parar a la baraja de tu rival cuando Mimikyu-*GX* suelta este ataque!

Lugia-*GX* es un Pokémon Básico con 190 PS y tres ataques. Por , Psíquico hace 30 puntos de daño, más 30 adicionales por cada Energía unida al Pokémon Activo de tu rival. Tajo Pelágico cuesta y hace 170 puntos de daño, pero Lugia no puede usar el mismo ataque de nuevo durante tu próximo turno. Sin embargo, *sí* puede usar Purga Perdida-*GX*, que cuesta y pone el Pokémon Activo de tu rival y todas las cartas unidas a él en la Zona Perdida. ¡Adiós, peleón! ¡Lugia-*GX* puede sacar completamente del juego al más grande y duro Pokémon de tu rival!

¿Y qué puedes hacer con estas cartas? ¡Competir en torneos!

¡Elige tus cartas favoritas, intercambia con tus amigos y busca la combinación perfecta para tu próxima baraja! Puedes usar la baraja que hayas creado en un torneo de Play! Pokémon de tu zona, ya sea en partidas informales o en importantes encuentros competitivos. Hay todo tipo de torneos para todo tipo de jugadores. ¡Visita **Pokemon.es/play** para obtener más información sobre torneos en tu zona! Y, para obtener más información sobre JCC Pokémon, visita **Pokemon.es**.

¡Escríbenos!

PANINI- REVISTA POKÉMON
C/ Vallespí, 20 17257 TORROELLA DE MONTGRÍ (Girona)
O bien al e-mail: pokemon@panini.es

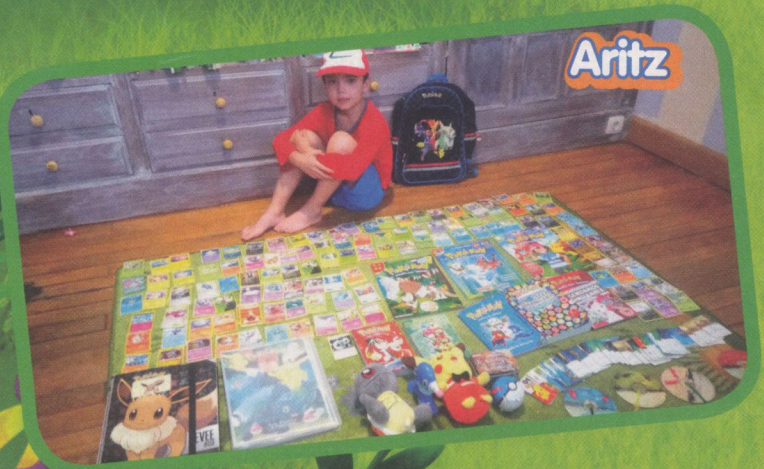
Antes de nada, os queremos agradecer el gran número de cartas y correos electrónicos que hemos recibido. Por cuestiones de espacio, iremos publicando los más interesantes en los siguientes números de la revista. ¿Eres un gran fan de Pokémon? ¿En tus ratos libres te gusta dibujar a tu Pokémon favorito? Las mejores las publicaremos en esta sección. Recuerda adjuntar una autorización de tus padres.

Adrià

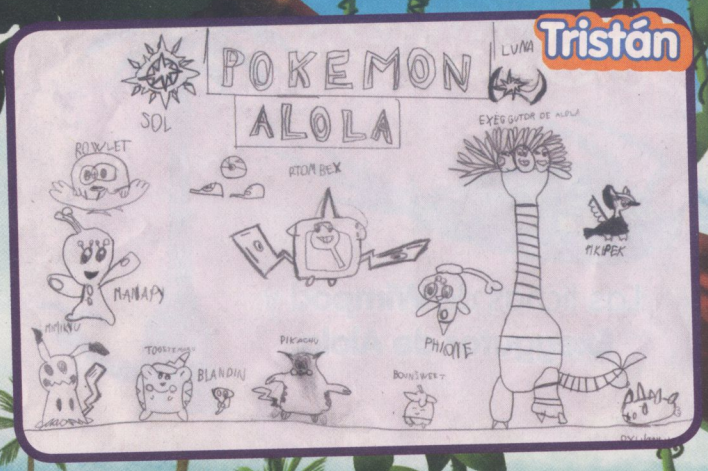
David

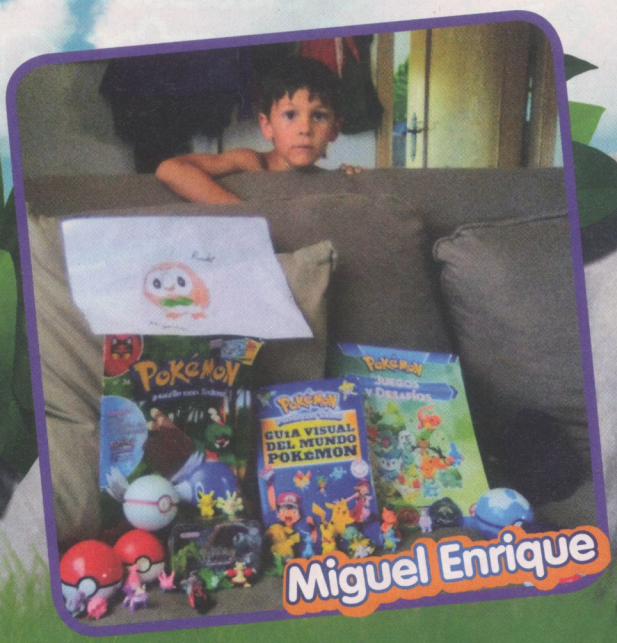
Darío

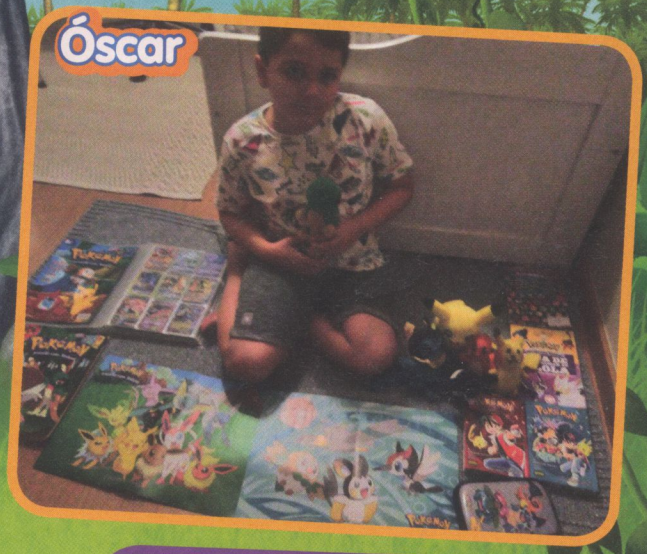
Aritz

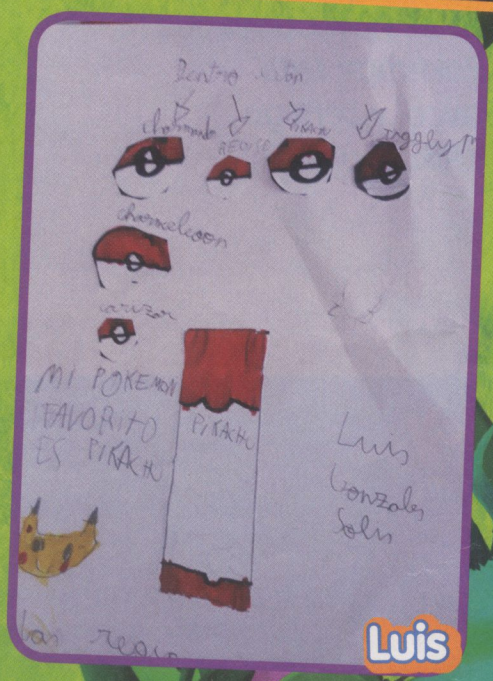


María







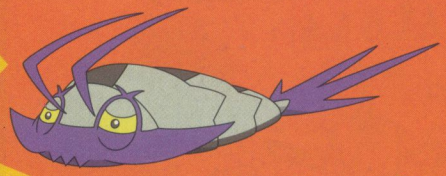


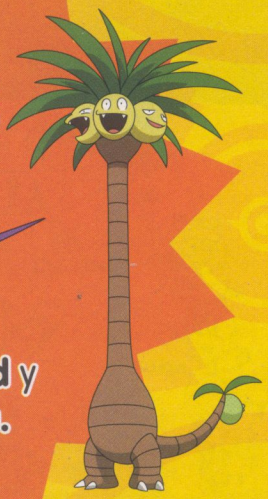
Se comunica al padre/madre/tutor que, a los efectos de los dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal de PANINI ESPAÑA, S.A calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado.

En el próximo número

Pokémon ¡Hazte con todos!™
LA REVISTA OFICIAL

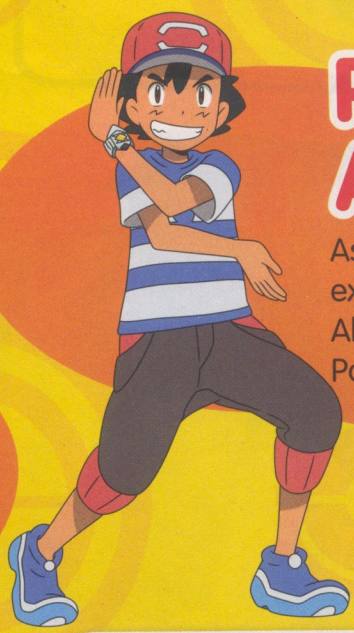
Pokédex





Las fichas de **Wimpod** y **Exeggutor de Alola.**

Pokémon Aventura



Ash y sus amigos continúan explorando la región de Alola en busca de nuevos Pokémon y aventuras.

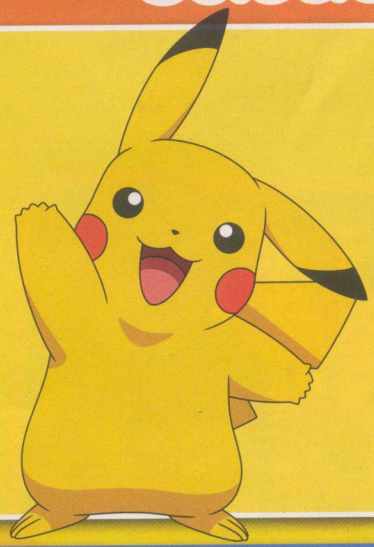
Pasatiempos Pokémon

Pon a prueba tu ingenio con los pasatiempos más divertidos.

Videojuegos

Las últimas novedades de Pokémon *Let's go Eevee!* y *Let's go Pikachu!*

Soluciones



Página 21
A pares

Página 27
Test
1.A 2.C 3.B 4.A
5.C 6.C 7.B 8.B

Pokémon ¡Hazte con todos!™
LA REVISTA OFICIAL

Director de Publicaciones: José Luis Córdoba
Director Editorial de Revistas: Luis Martínez
Coordinación General: Ponç Cufinyà
Coordinación de Promociones: Martina Toupy
Coordinación de Marketing: Susanna Bussot
Coordinación de Publicidad: Yolanda García
Coordinación Administrativa: Janet Navarrete y Clara Rexach

Director de producción: Jordi Guinart
Secretaria: Isabel Bujer
Realización, Administración y Publicidad: PANINI ESPAÑA, S.A.
C/Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona) Tel: 972 75 74 11
Fax: 972 75 77 11
www.paninirevistas.es / paninirevistas@panini.es
Realización: Estudio Editorial - José Óscar Plaza (www.estudioeditorial.com)
Colaboradores: Noelia Navarro
Diseño: Oriol Espinal
Impresión: Rivadeneyra
Torneros, 16 Polígono Industrial Los Ángeles. 28906 Getafe (Madrid)

Distribución: Logista, S.A. Polígono Industrial Polvoranca C/ Del Trigo, 19, Edificio 2. 28914 Leganés (Madrid)
Tel. 91 481 98 00.
Edita: PANINI ESPAÑA, S.A.
Director General: Lluís Torrent
Director Comercial: Andreu Bussot

ISSN: 2014-6779
Depósito Legal: GI.768-2012
Edición: 06/2018

©2018 The Pokémon Company International. ©1995–2018 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo.

Se comunica al padre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí, 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado.

ÁLBUM DE CROMOS MÁGICO

¡UN ÁLBUM QUE ES COMO UN PERIÓDICO!

¡YA A LA VENTA!

www.paninigroup.com

PANINI

Made in Italy
by Panini S.p.A. - Modena

WIZARDING WORLD

HARRY POTTER, FANTASTIC BEASTS AND WHERE TO FIND THEM and FANTASTIC BEASTS: THE CRIMES OF GRINDELWALD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD © & ™ WBEI. WIZARDING WORLD trademark and logo © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR (s18).

NINTENDO SWITCH

LA CONSOLA DE SOBREMESA QUE TE ACOMPAÑA A DÓNDE VAYAS

Nintendo

© 2018 Nintendo
Original Game: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc.
Characters: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. / Pokémon. / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. / SHIGESATO ITOI / APE inc. / INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment / SEGA / CAPCOM CO., LTD. / BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / MONOLITHSOFT / CAPCOM U.S.A., INC. / SQUARE ENIX CO., LTD.

SUPER SMASH BROS.™ ULTIMATE

12
www.pegi.info

TODOS TUS PERSONAJES FAVORITOS DE LOS VIDEOJUEGOS ESTÁN EN EL JUEGO DE LUCHA MÁS DIVERTIDO.

07 - 12 - 2018

YA PUEDES RESERVARLO Y LLEVARTE ESTE PIN DE REGALO*

*Pin disponible en Media Markt.
Limitado a 1.200 unidades totales disponibles hasta fin de existencias.
Se hará entrega del ítem con la compra del juego. Consulta disponibilidad previamente.

Media Markt